スーパーファミコン®

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス対応

SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO



ブランディッシュ2

Brandish 2

エキスパート
EXPERT

取扱説明書

SHVC-AQIJ-JPN

警　告

疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、手や腕に疲労、不快や痛みを感じた時は、ゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師に相談してください。

注　意

- 健康のため、ゲーム画面からできるだけ離れてご使用ください。
- 長時間使用する時は、適度に休憩してください。
- めやすとして１時間ごとに10～15分の小休止をおすすめします。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないでください。

目次

プロローグ

海風が岬に吹き荒れ、岸壁には荒々しい波が砕けた。

岩石の露出した半島を尾根沿いに進むと、その突端に暗黒の城がそびえ立っていた。

曇り空の下、3つの人影が、その城へと向かっていた。

始めに茶のローブをまとった老人が歩を止めた。杖を持つ袖口に、赤と紺を織り込んだ衣服をのぞかせている。目深にかぶったフードをめくると、布巻き帽子を頭に巻いた威厳ある顔があらわれた。残りの2人は案内役のようだった。1人は四十がらみの男で、もう1人は城に仕えて間もないような青年だった。

老人は鉛色の雲と錆色の海を見比べてから、眼下の漁師町を見下ろした。漁師町の広場には、破れた底引き網が打ち捨てられている。漁師たちの勇ましい声はなく、ただ、ひっそりと静まり返っている。入り江には、壊れた小舟が数艘つながれているだけだった。

「なんという世界になったものだ……」

強さを増した海風が、老人の布巻き帽子を乱した。



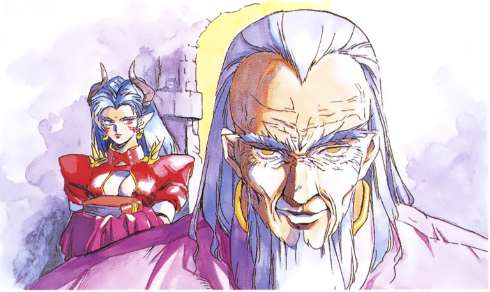
「王がお待ちかねです。お急ぎください」
　青年が遠慮がちに言うと、老人は黙ったまま、杖を振り上げた。杖先はまず大海を示し、ゆっくりと移動して険しい岩島をとらえた。厚い雲に遮られた太陽光が、岩肌だけを照らしている。
「あれが、バドラー王が治める監獄島ベルサドスか。愚かなことを……」
「老師、お言葉にお気をつけください。決して王の前では、そのような発言はなさいませぬよう」
　年輩の方の男がいさめた。
　老人は答えず、削ぎ出した岩肌にも負けないような険しい表情で、海に浮かぶベルサドスを睨んだ。
　砕ける波と強風は、絶えることがなかった。

王と預言者

　大地は天界の法則に基づいて動く。
　権力を求める者。富を求める者。不老不死を求める者。そして、そのすべてを求める者――。人が生き、大地が動き続ける限り、邪心を抱く者は絶えない。『すべてを制する力の源』を求める者は、呪われたビトールの国王ビスタルだけではなかった。
　小国ブンデビアの城に老師ベネディクトは招かれた。彼は、この半島を取り巻く『悪しき思念』をすでに感じていた。そして、自分がここに招かれた理由を知ることは、そう難しいことではなかった。
　バドラー王は、人待ち顔で玉座に腰かけていた。
「よくぞ参られた。大預言者ベネディクト」
「お招きにより、参上した――」
　ベネディクトは噛んで吐き出すように返事をした。
「怒らせてしまったようだな。無礼は許されよ。風の便りに、世界に名を馳せる大預言者が我が国を訪れたと知り、迎えをやったのだ。ぜひともその力を借りたい」

「我が力を……。その前に、お伺(うかが)いしたいことがある」
　ベネディクトは王の濁った瞳を見据(みす)えて言った。
「ここは、かつて海鳥の群れる美しき海辺の国であったはずだ。この変容、君主のあやまちによる天の怒り――」
　王をなじる発言に、居合わせた者たちは色を失った。しかし、ベネディクトは周囲など気にもせず、言葉を続けた。
「欲望を持ちし王は数知れぬ。何が望みなのだ？」
「予の望みは、永遠の命、永遠の権力――」
「邪念に囚(とら)われおったな。罪なき者を監獄島に送っているとの噂、近隣にまで及んでおる」
　ベネディクトの痛烈な非難の言葉にも、王の表情は少しも変わらなかった。
「わからぬのか？　天が地が、海が嘆(なげ)いておるのが。秩序を乱そうとする愚か者が、すべてを引き起こしているのだ。万物を支配する法則は人ではない。天界にのみ、ゆだねられるものなのだ」
「大事をなそうとする者に、悪(あ)しき噂はつきもの。あやまちか否かは、後の歴史が判断するところだ。それに、予にはそれを得る権利がある」
　王は冷たい笑みを見せ、掌(てのひら)を２度打った。
「いにしえの書をここに持て！」
　すぐさま一綴(ひとつづ)りの書物が運ばれてきた。王はそれを手に取り、表字がベネディクトに見えるように掲(かか)げた。
「宝物庫に眠っていたのだ。何度も写本されてきたものらしい。とはいっても、この書とて300年前の品だが」
「小国ビトールが埋没(まいぼつ)した理由を知るならば、同じあやまちを選ぶのは愚かしいこと」
「確かに、『すべてを制する力の源』を手に入れようとして呪われた国の悲劇が、この書には書かれている。だが、力を得るために代償は不可欠だ。正しく力を引き出す方法さえわかれば、恐れるに足りん」

「埋没したビトールの力を得る方法を、わしに占えと？」
「その通りだ。歴史学者に宝物庫の書を調べさせたところ、ビトールとブンデビアは同じ文明から枝分かれしたものだ、との見解を導き出した。しかも、我が国はビトールと交易し、繁栄を分かちあっていたとも記されている。つまり予には、かつて我らに恩恵を与えた力を復活させる権利があるのだ」
　王は自国の歴史を熱っぽく語った。伝説の小国と起源を同じくする国――想像しただけで王の心は躍った。
「ただの夢物語だとは思わぬのか？」
「無論、始めは取り合わなかった。だが今は、信ずるに値する理由が２つある。１つは、この書を始めとして『古代ビトリック文字』がブンデビアのあちこちに残されているということだ。この国では『暗黒文字』と呼ばれ、すでに失われたに等しいが、我々の祖先はこれを解していたのだ。監獄島の奥からも、この『暗黒文字』が発見され、信憑性はいっそう強いものになった。
　もう１つは、ブンデビアに太古より残る彫像だ。この書の中に、彫像にふれた一節がある。――『すべてを制する力の源』が発動するとき、彫像は光に包まれる。この預言通り、ひと月前から、彫像が淡く輝きだした。世界のどこかで力が甦っているのだ」



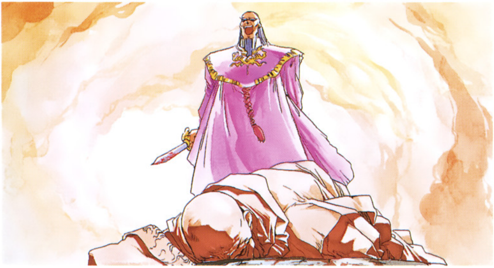
ベネディクトの瞳がわずかに光った。
「影像はどこに？」
「塔の最上階に安置してある。竜を模した影像だ。そなたが触れれば、力の所在もたやすくわかるだろう」
「王よ、天界の定めはすでに決まっている。そして、わしの力でそのすべてがわかるわけではなく、人が手を加えて変わるものでもない」
ベネディクトはさらに続けた。
「だが心しておかれよ。すべては警告と受けとめることだ。王は、自らがわしをここに呼んだとお思いだろうが、これも天界の意志なのだ。王が自らの野望のために力の所在を知りたいというのなら、そのあやまちを示すために占おう。それでよいのだな？」
「よかろう。それも面白い——」
王は、いにしえの書を置くと、先に立って歩き始めた。王とベネディクトは、朱色の絨毯の道を沈黙のまま歩き、太古の影像が待つ塔へと向かった。

太古の影像

影像の間に入ったのは、王とベネディクトの２人だけだった。側近たちは扉の外で儀式が終わるのを待った。静まり返った部屋の中で、２人の顔は影像の放つ淡い輝きに照らされていた。
ベネディクトは影像の間近まで寄った。床に膝をつき、両手を淡い輝きにかざす。影像に手を近づければ近づけるほど、輝きに真綿のような弾力を感じた。
「どうだ？」
王は探るように訊ねた。
「この輝きは……。間違いなく、力に反応しているものだ。とてつもない力が、どこからか漏れておる……」
「どこから漏れておるのだ？　その所在は？」
ベネディクトは眉間に皺を寄せて精神を集中した。



　両の掌を合わせ、ベネディクトはその中に光の玉を想像する。その光の玉を心の眼で覗き、託宣を授かるのだ。
「暗闇……、地中だ。地中であることだけはわかる……。伝承どおり、ビトールは埋没しておるのだ……」
　ベネディクトは気合いを込めて手を広げた。握っていた空間に、まばゆい光の玉が浮かんでいた。玉のまわりには、小さな光の玉がいくつも回転していた。回転は次第に加速して、輝きも見る見る増していった。
　部屋の中をベネディクトの気が満たし、空間が振動を始めた。それに反応したのか、彫像から強烈な閃光がほとばしった。
　ベネディクトの脳裏に映像が広がった。
「青き……、月の都……」
「青き月の都……？」
　次に見たものは、剣士の姿だった。
「男が見える……。まだ、何も始まってはいないが、その者が力を秘めた剣を持つことになるだろう……。それは剣であって剣ではない。剣に形を宿した力なのだ……」
　ベネディクトは、力をふりしぼって言った。
「その男とは何者だ？」



「わからん……。だが、その者は、この地を訪れる運命にある。今より……そう、２年後……。その者はビトールより力を持ち帰り、流浪の果てにブンデビアを訪れるだろう……。だが、『すべてを制する力の源』はもっと深きところに位置する真理。剣は力の一部にすぎぬ……」

そこまで言うと、ベネディクトは唸った。預言者の精神力は、すでに限界まで達していた。

ふいに、張り詰めた糸が切れるように、部屋を満たしていた力が消えた。彫像の輝きもなくなっていた。

「わしにわかるのは、ここまでだ」

ベネディクトは、彫像に向かって膝をついたまま言った。何年も歳老いたように憔悴していた。

「そうか、ご苦労だったな――」

笑みを浮かべ背後から声を掛けた王は、短剣を抜いていた。鈍く光る短剣の刃が、ベネディクトの脇腹を滑った。ひざまずく人影は、静かに前のめりに倒れた。

「あとは、いにしえの書が教えてくれるだろう。伝説の剣、プラネット・バスターの扱い方もな……。

――地の底より生還せし剣士。今より２年後、力の一部を持ち帰り、流浪の果てにブンデビアを訪れる……。力の方から我が国を訪れてくれるとはな……」

王はこみ上げてくるものを抑えきれず、大声で笑い出した。力に魅入られた者の表情は、狂気にゆがんでいた。

流浪の剣士

やがて、２年は風のように過ぎ――。

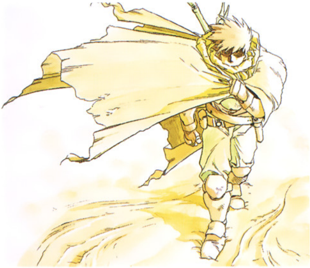
砂漠を歩く男がいた。日差しよけのマントを羽織り、背には一振りの長剣を担いでいる。鍔から扇状の装飾が広がる、特徴のある長剣だった。

男の名はアレス。あるときは賞金稼ぎ、またあるときは賞金首でもある。すべては成り行きまかせで、傭兵にもなれば用心棒にもなるという男だった。中肉中背の、“巨漢” というにはほど遠い体つきをしていた。引き締まった体から溢れだす殺気と剣の技は、賞金首たちの間では恐怖の噂として流れていた。

アレスは砂漠の丘陵で立ち止まり、眼を細めて彼方を見た。砂漠の国境を越えればブンデビアに着くはずだった。視界の先は、さらに高い丘陵によって閉ざされ、町の気配など微塵もない。水も食料も底をつき、対応策を考えあぐねていた。

足は動いているのだが、自分がなぜここを歩いているか、理由が思い出せない。砂漠を歩くだけの単調な行動が、思考を麻痺させていた。

フィベリア、バノウルド、ベルン……。足の向くままに歩いてきた。道を決めるのに理由があったときもあれば、追手から逃れるために街道へ飛び出したこともある。



いつもなんとか乗り越えてきた。だから、この砂漠もせいぜい３日で渡れると踏んでいた。しかし、この砂漠は強情だった。いくら歩いても終点がなく、砂漠は無限と思われるほど続いている。

連れでもいれば、自分の疲労を知ることもできただろう――。孤独な者の陥(おちい)りやすい罠(わな)だ。足が重い。振り返ると、足を引きずった跡が２本の筋になっている。

砂塵(さじん)が眼の前の丘陵をなぞるように舞い上がった。砂と風の音に混じり、かすかに別の音が聞こえる。乾いた砂を蹴(け)る蹄(ひづめ)の音、馬の嘶(いなな)き、鎧(よろい)の擦(す)れる音……。現実なのか幻聴なのか、それさえもあやふやだった。視点のゆらぎ始めた目でその音の主を確かめようとしたが、砂地以外は何も見えなかった。

やはり幻聴かと思ったとき、総勢10名ほどの騎馬隊が目の前の丘陵から沸(わ)きでた。騎馬隊は丘陵の高みに並び、アレスを見下ろした。

（戦いになる……！）

本能で背の長剣に手がのびる。だが、その動きはもどかしいほど緩慢(かんまん)だった。体が思うように動かない。ようやく身構えたものの、長剣はあまりにも重く感じられた。

隊長らしき男の合図に、騎馬隊のかけ声が砂漠に響きわたり、馬の蹄に砂煙が広がった。



迎え討つアレスは長剣を頭上で構え、足を踏張った。

（どうなってんだ……？）

力が、足の先から砂漠に吸い込まれ、体が崩れ落ちそうになった。気力で止めようとしても、抵抗できない何かが働いていた。戦おうとする意志とは逆に、迫りくる騎馬隊の前で両膝はガクリと砂地に折れる。逆らおうとしても無駄だった。アレスの体は、まるで呪術者に呪いをかけられたかのように無抵抗だった。

（そうか……。誰かがこの砂漠に術を……）

そう気づいたとき、すでに意識は遠のいていた。

鉛のような体は、大きな音をたてて砂地の上に倒れ、１人分の砂煙が、わっと広がる。騎馬隊は、砂地に伏せるアレスを取り囲んだ。

「剣を調べろ」

隊長らしき男がそう言うと、兵士たちは次々に馬から降り、倒れているアレスに近寄った。兵士の１人がアレスの長剣を取り上げ、興味深く眺めた。

「これが、プラネット・バスターか……」

命じた男が口あてをはずした。もしアレスがこの男の顔を見たなら、苦笑いしたに違いない。流れ者の傭兵参謀カール——。傭兵仲間では名の知れた雇われ参謀だった。

「顔を見せろ」

兵士が、倒れているアレスの髪を掴み、その顔をカールに見えるようにもたげた。

「アレスか……」

カールは何かを考えてから、静かな笑みを浮かべた。

「この男はベルサドスに送る。馬にくくりつけろ」

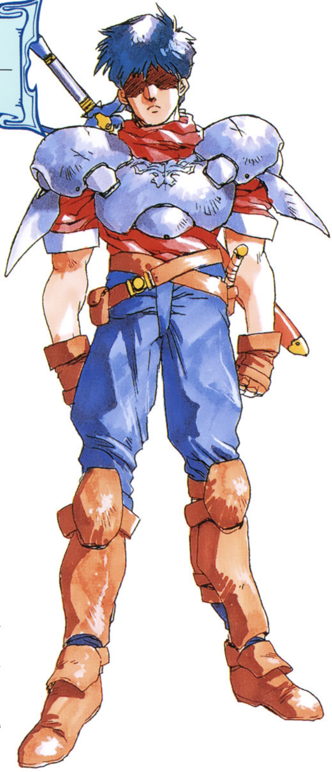
長剣を奪われたアレスは、意識もなく砂漠を引きずられた。

小国ブンデビア周辺には、間違いなく天界の法則が働いていたのだ。

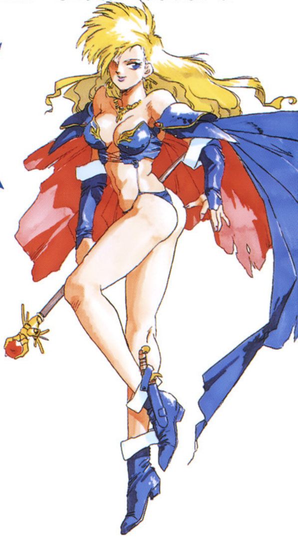
登場人物

アレス

Ares（推定26歳）



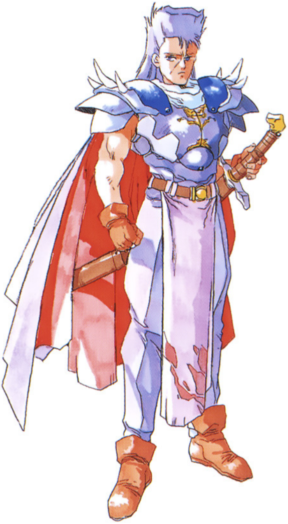
流浪（るろう）の剣士。賞金稼ぎをなりわいとしており、自らも180万GOLD（ゴールド）の賞金首である。傭兵（ようへい）として人の下で働いたこともあるが、普段は頼まれても他人のためには動こうとしない。数々の武勇伝は、闘いを余儀なくされた結果の後日談にすぎない。呪われた小国ビトールの一件（前作『Brandish』）で、伝説の剣「プラネット・バスター」を得る。



ドーラ・ドロン

Dela Delon（推定24歳）

女賞金稼ぎ。師匠バルカンの死に疑問を抱き、容疑者のアレスを執拗(しつよう)に追いかける。しかし、バルカン事件の真相については、未(いま)だ不明。
潜在的に優れた魔法能力を持っている。激情すると理性を失い、墓穴(ぼけつ)を掘ることもある。



カール・キャレス

Karl Cares（推定26歳）

流れ者の傭兵参謀(ようへいさんぼう)。騎馬戦法が得意。戦術能力を買われて、小国ブンデビアのバドラー王が下(くだ)した「アレス捕獲(ほかく)作戦」の指揮を執(と)る。
アレスとは傭兵時代に面識がある。互いに剣技を極める者同士、好敵手として、いつか剣を交(まじ)えることを願っている。

はじめに

◆ゲームのセット

①コントローラまたはマウスをコントローラコネクタ1に接続します。コシトローラコネクタ2に接続してプレイすることはできません。
②ゲームカセットをカセット挿入口（そうにゅうぐち）に差し込み、本体の電源を入れると、オープニングが始まります。途中でコントローラのスタートボタンを押すか、マウスのどちらかのボタンをクリックすると、メニューが表示されます。



◀メニュー

③ゲームを最初から始めるときは［NEW GAME］を選び、コントローラのAボタンを押すか、マウスの左ボタンをクリックします。
ゲームを前回の続きから始めるときは［CONTINUE］を選び、コントローラのAボタンを押すか、マウスの左ボタンをクリックします。
④［NEW GAME］を選んだ場合は、「MODE（ゲームの難易度)」を設定します。［EASY］［NORMAL］［HARD］の順にゲームが難しくなります。

◆ゲームの目的

主人公のアレスとなって、ダンジョンや塔に仕掛けられた多くの謎を解き、奪われた伝説の剣「プラネットバスター」を取り戻すことが目的です。

◆ゲームの進め方

●冒険のはじまり　アレスは、監獄島ベルサドスの地下2階にある牢屋に閉じこめられています。ゲームスタート時は、武器やアイテムを所持していません。まず牢屋を脱出して、さまざまな仕掛けを解き、先のステージへと進んで行きます。

●レベルアップと情報収集　モンスターを倒して経験を積むと、アレスのレベルが上がります。囚人などに話しかけると、情報を得られます。

●武器・アイテムの売買　武器やアイテムを扱っている武器屋、剣を打ち直してくれる鍛冶屋などがあります。どの店でも所持している武器やアイテムを売買できます。

●武器・アイテムを入手　床に落ちている武器やアイテムを拾って、有効に使いましょう。金塊や金塊欠片は武器屋などで売ると、金（GOLD）になります。

◆ゲームオーバー

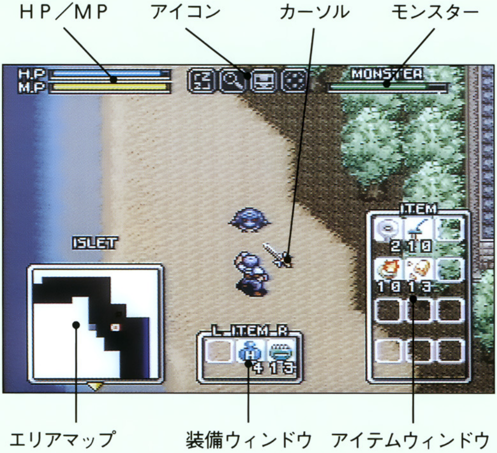
モンスターの攻撃やトラップ（罠）などでダメージを受け、アレスのＨＰ（→P.18）が０になるとゲームオーバーになります。画面に「GAME OVER」と表示されているときにコントローラのＡボタンを押すか、マウスのどちらかのボタンをクリックすると、最後にセーブまたはオートセーブしたところからゲームを再開します（→P.35）。

プレイの途中でゲームを終了したいときは、本体の電源を消すか、リセットボタンを押します。

✌タイムアタックモードについて

ゲームをクリアすると、次回からメニューに［TIME ATTACK］が追加されます。どれだけ短い時間でボスキャラを倒せるかを競います。

◆メイン画面の見方



●**ＨＰ**（ヒットポイント）　アレスの生命力です。モンスターから攻撃を受けたり、トラップにかかると減ります。休息したり薬を飲む（→P.26）と回復します。0になるとゲームオーバーです。

●**ＭＰ**（マジックポイント）　アレスの精神力です。魔法を使うと減ります。時間の経過にともない、徐々に回復します。

●**アイコン（マウスのみ）**　休息（→P.26）・ウィンドウの表示／非表示（→P.27）・機能画面の表示（→P.32）をします。

●**カーソル（マウスのみ）**　アレスを動かします（→P.21）。

●**モンスター**　モンスターの生命力です。

●**エリアマップ**　エリア名、アレスの向いている方向、現在のエリアの地図です。

●**装備ウィンドウ**　装備している武器などを表示します。

●**アイテムウィンドウ**　所持しているアイテムを表示します。

◆アイテムウィンドウ

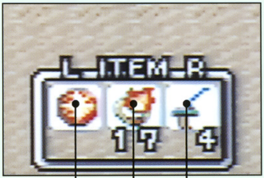
拾ったり、店で購入した武器やアイテムは、アイテムウィンドウに表示されます。武器やアイテムは通常12個まで所持できます。
使用回数の制限がある武器やアイテムは、その回数がアイテムの下に表示されます。１回使うごとに数が減り、0になるとなくなります。

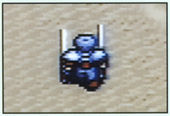


◀アイテムウィンドウ（画面右）
装備ウィンドウ（画面左下）

◆装備ウィンドウ

アレスは右手と左手に武器と盾を、体に鎧（よろい）を装備できます。これ以外に、魔法や薬などのアイテムを１つだけ装備できます。両手に剣（または盾）だけを装備することもできます。ハンマーや斧のように片手では装備できない武器もあります。両手で装備してください。





両手に剣を装備



両手に盾を装備

ゲームの操作方法

◆コントローラの操作

✚ボタン

⬆⬇：前進・後退

⬅➡：左回転・右回転

LボタンまたはRボタンを押しながら

⬅➡：左移動・右移動

Xボタン

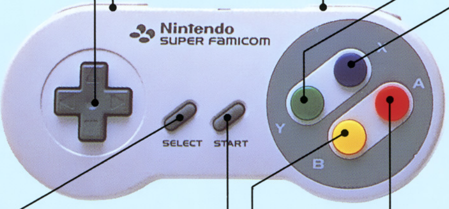
装備アイテムを使う

Yボタン

取る・調べる・捨てる・開ける

Lボタン+Rボタン

休息する



スタートボタン

機能画面を表示

Aボタン

攻撃・防御・決定

セレクトボタン

アイテムウィンドウを選ぶ

Bボタン

ジャンプ・キャンセル

※各ボタンへの操作の割り当ては、ゲームスタート時の状態です。機能画面の「コンフィグ」(→P.36) で操作の割り当てを変更できます。

◆マウスの操作

左クリック

決定・移動・回転・ジャンプ・取る・調べる・捨てる・開ける・攻撃・防御

右クリック

キャンセル・装備アイテムを使う・モードの切り替え（モードは、移動、調べる、取るの順に切り替わる）



マウス本体

カーソルの移動

●モードの切り替え

マウスを使うときは、右クリックでモードを切り替えてから、左クリックしてそれぞれの操作をします。
モードを切り替えると、カーソルが下記のように変わります。メイン画面上とアイテムウィンドウ上では、カーソルの形が変わるものがあります。

・メイン画面



移動 → 調べる → 取る

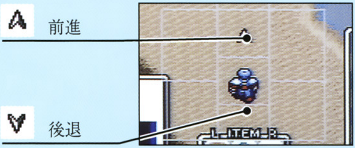
・アイテムウィンドウ



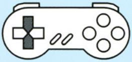
アイテムを使う → アイテムを見る → 捨てる

◆移動する

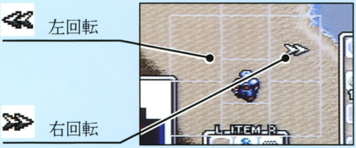
●前後の移動　前後に移動します。



⬆ 前進
⬇ 後退



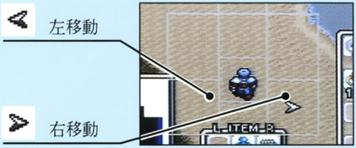
●左右への回転　左右へ90度回転します。



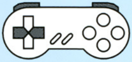
⬅ 左回転
➡ 右回転



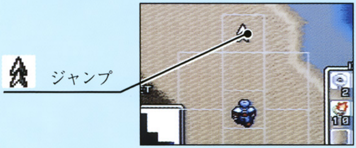
●左右の平行移動　左右へ平行移動します。



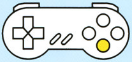
L/R+⬅ 左移動
L/R+➡ 右移動



●ジャンプ　一歩先にジャンプします。落とし穴や障害物を飛び越えることができます。

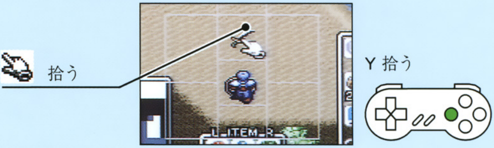


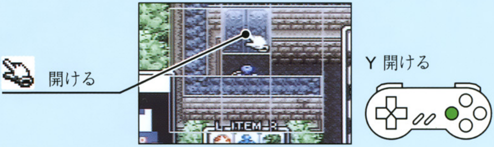
B ジャンプ

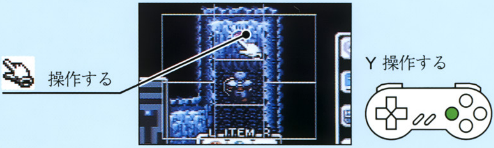


◆行動する

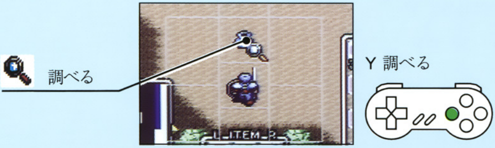
●拾う／開ける／操作する　落ちているアイテムを拾ったり、扉や宝箱を開けたり、スイッチの操作などをします。







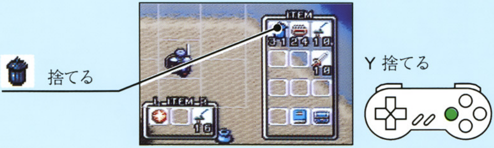
●調べる　所持アイテムや目の前のもの（アイテム、宝箱、扉、モンスター、床など）の詳しい情報を見ます。







●捨てる　不要なアイテムを捨てます。

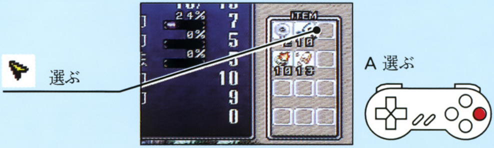


◆武器などを装備する

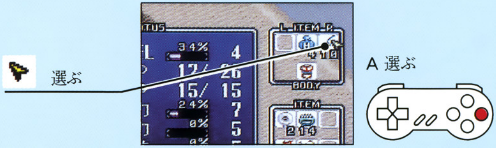
武器・アイテム・魔法は、機能画面の「装備・ステータス」(→P.33)で装備します。

①機能画面を表示し、「装備・ステータス」を選ぶ。

②アイテムウィンドウで、装備する武器・アイテム・魔法を選ぶ。



③装備ウィンドウで装備する個所を選ぶ。

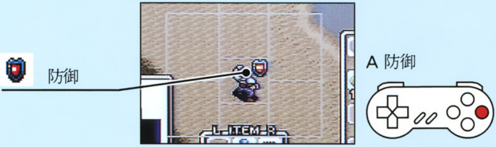


◆攻撃する／防御する

●攻撃する　装備している武器で、目の前にいるモンスターを攻撃します。



●防御する　モンスターが目の前にいないときに、弓矢などの攻撃を防ぎます。モンスターが目の前にいて何もボタンを押さないときは、自動的に防御の状態になります。

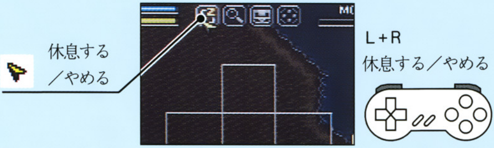


◆ＨＰを回復する

モンスターからの攻撃や、落とし穴などのトラップで減ったアレスのＨＰを回復します。回復する方法は、休息と薬の２種類があります。

●休息する　休息してＨＰを回復します。もう一度同じ操作をすると、休息をやめます。

休息中は通常の数倍のスピードで時間が流れます。



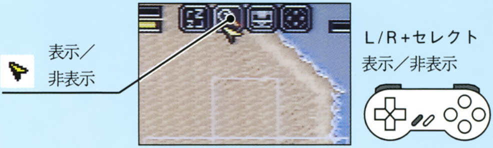
※休息中にもモンスターから攻撃を受けることがあります。このときは、通常の数倍のダメージを受けてしまいます。

●薬を飲む　アイテムのH.POTION（→P.39）を飲む（→P.28）とＨＰが完全に回復します。

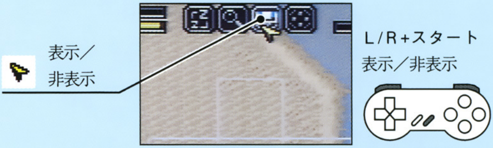
◆ウィンドウの表示／非表示

メイン画面上のエリアマップとアイテムウィンドウ（→P.18）は、表示したり、消したりできます。

●エリアマップ表示／非表示



●アイテムウィンドウ表示／非表示



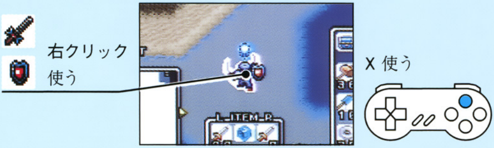
◆所持アイテム・魔法を使う

所持アイテムや魔法を使います。
アイテムウィンドウから、アイテムまたは魔法を選びます。



◆装備アイテム・魔法を使う

装備したアイテムや魔法 (→P.25) を使います。



◆異次元箱を使う

どこかのエリアに「異次元箱」というアイテムがあります。異次元箱の中にはアイテムを12個まで収納できます。

●アイテムの移動



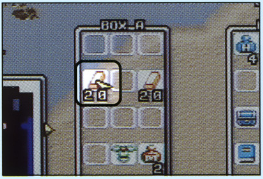
①「異次元箱」を選ぶと、異次元箱ウィンドウを表示。
アイテムウィンドウから、移動または入れ替えたいアイテムを選ぶ。



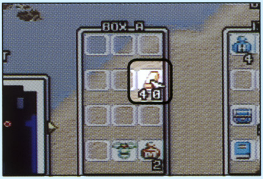
②異次元箱ウィンドウにカーソルを移動する。
空いている場所を選ぶと、移動する。
別のアイテムを選ぶと、入れ替わる。

◆アイテムを整理する

薬、金塊、指輪、合鍵は、同種類のものを1つにまとめることができます。アイテムをまとめることによって、持てるアイテムの種類が増えます。



①機能画面の「装備・ステータス」を選ぶ（→P.33）か、異次元箱を使う（→P.28）。
アイテムウィンドウから、まとめたいアイテムを選ぶ。



②同じ種類のアイテムを選ぶ。

ショップでの行動

エリア内には、武器屋、道具屋、魔法屋などがあります。武器やアイテムを売買したり、情報を見ます。

◆武器・アイテムを買う

武器やアイテムを買います。また、武器やアイテムの情報を見られます。[BUY] を選ぶと、リストが表示されます。リストの中から、買いたい武器やアイテムを選びます。価格が表示されるので、よければ [YES] を選びます。買わないときは [NO] を選びます。

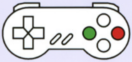
キャンセル

買う

見る



A 買う
Y 見る



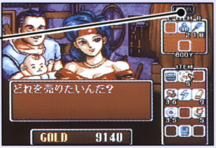
◆武器・アイテムを売る

武器やアイテムを売ります。[SELL] を選ぶと、アイテムウィンドウが選ばれます。その中から、売りたい武器やアイテムを選びます。価格が表示されるので、よければ [YES] を選びます。売らないときは [NO] を選びます。

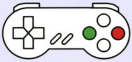
キャンセル

売る

見る



A 売る
Y 見る



◆店員と話す

［TALK］を選ぶと、ショップの店員と話します。



◀店員と話すことによって、ステージ攻略のヒントやさまざまな情報を得られる。

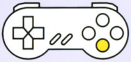
◆店を出る

店を出ます。


店を出る



B 店を出る



◆剣を打ち直す

鍛冶（かじ）の能力を持つ店員がいる店では、剣を売ろうとすると「打ち直しかい？」とたずねられます。
価格が表示されるので、よければ［YES］を選びます。
打ち直さないときは［NO］を選びます。
剣を打ち直すと、剣の使用回数が増えます。また、増えた使用回数に応じて、剣の攻撃力が上がります。



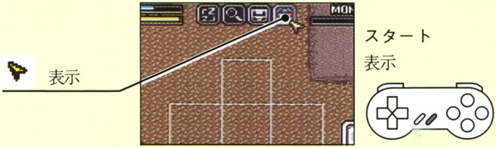
◀剣を何度も打ち直せば、最初は弱い武器でも強くできる。ただし、一度も使用していない武器は、打ち直せない。

機能画面の見方

◆機能画面の表示

機能画面では、各種の設定を変更します。装備・ステータス、エリアマップ、オート移動、セーブ、ロード、コンフィグを切り替えて、それぞれ設定します。

①機能画面を表示する。もう一度同じ操作をすると、ゲーム画面に戻る。



②コマンドアイコンを選ぶ。



◆装備・ステータス

アレスの装備・ステータスを表示します。



●**LEVEL**　戦闘力のレベルです。ゲージが100%になると、LEVELが１上がります。LEVELが上がるとＨＰ、ＭＰの最大値が上がります。

●**ＨＰ**　生命力です。０になるとゲームオーバーです。

●**ＭＰ**　精神力です。魔法を使うと消費します（→P.28）。

●**腕力**　腕力です。攻撃力に影響します。ゲージが100%になると、腕力が１上がります。

●**知力**　魔法に関する知識量です。魔法の効果に影響します。ゲージが100%になると、知力が１上がります。

●**耐魔法**　魔法に対する抵抗力です。ゲージが100%になると、耐魔法が１上がります。

●**攻撃力**　モンスターを攻撃する力です。

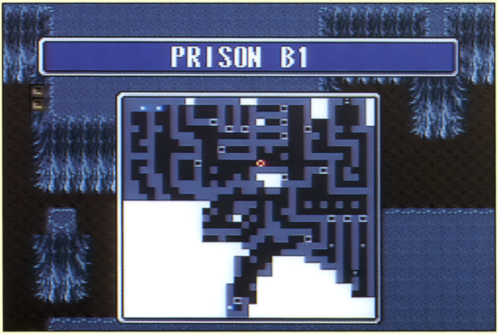
●**防御力**　モンスターからの攻撃を防ぐ力です。装備している防具などの防御力の合計です。

●**GOLD**　現在所持している金（GOLD《ゴールド》）です。

◆エリアマップ

そのエリアで移動した範囲を表示します。

■=宝箱／■=アレス／■=落とし穴／==階段



◆オート移動



◀移動先を選ぶと、アレスが移動し始める。

同じエリア内で、一度通ったことのある場所なら、アレスを自動的に移動させることができます。
移動したい場所を選びます。
モンスターと遭遇したり、トラップの前に来たり、どれかボタンを押すと、オート移動を停止します。

◆セーブ

ゲームのデータをセーブ（記録）します。データは上書きされ、前のデータは消えてしまいます。
1カ所だけセーブできます。［YES］でセーブ、［NO］でキャンセルします。



◀前回セーブしたデータが表示される。TIMEはプレイした総時間。

●オートセーブ機能　エリアが変わったとき、自動的にデータがセーブされます。

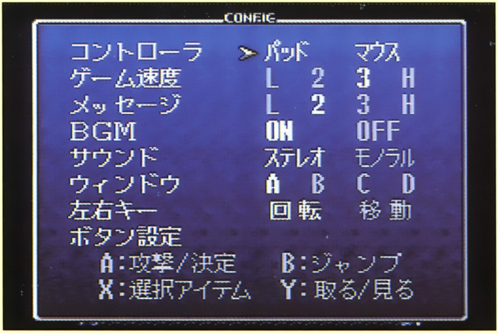
◆ロード

セーブしたデータをロード（再開）します。セーブしたところから再開できます。



◀ロードするデータが表示される。

◆コンフィグ



コントローラ、スピード、メッセージ、ＢＧＭ、サウンド、ウィンドウ、左右キー、ボタン設定（ゲームスタート時は、20ページの設定)、マウス速度、ガイドラインを変更します。

●コントローラ　パッド（コントローラ）とマウスをつなぎ替えます。

※コントローラとマウスつなぎ替えを乱雑(らんざつ)に行わないようにしてください。ゲームが中断したまま動かなくなる場合があります。

●ゲーム速度　時間が流れるスピードを変更します。Ｌ→２→３→Ｈの順に速くなります。

●メッセージ　メッセージの表示時間を変更します。Ｌ→２→３→Ｈの順に短くなります。

●ＢＧＭ　ＢＧＭを聞く（ＯＮ）か聞かない（ＯＦＦ）かを選びます。

●サウンド　ステレオかモノラルかを選びます。

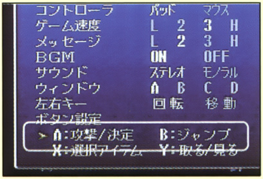
※モノラルテレビでお楽しみになる方は、ゲーム中の［ステレオ／モノラル］切り替えを［モノラル］にしてください。モノラルテレビで［ステレオ］のままプレイさ

れますと、一部の音が消えてしまう場合があります。

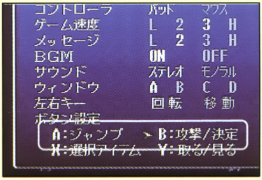
●ウィンドウ　ウィンドウの背景（色）を変更します。

●左右キー（コントローラのみ）　✚ボタンの⬅➡の割り当てを［移動］または［回転］に変更します（→P.22）。

●ボタン設定（コントローラのみ）　A／B／X／Yボタンの割り当てを変更します。



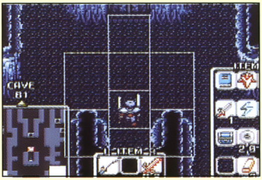
①変更したい項目を選んでAボタンを押すと、選んだ項目が点滅する。



②ボタン設定を入れ替えたい項目に合わせてAボタンを押すと、画面上の表示が入れ替わる。
コマンドアイコンを選択する画面に戻ると、ボタン設定が有効になる。

●マウス速度（マウスのみ）　マウスカーソルの移動速度を変更します。L→M→Hの順に速くなります。

●ガイドライン（マウスのみ）　アレスの周りにガイドラインを表示します。



◀ガイドラインを表示すると、マウスカーソルが変わる位置が分かる。

武器・アイテム紹介

◆武器



カイザーナックル　攻撃力：3／防御力：1

手で握り込むようにして装着する武器。打撃力を上げる。



ショートソード　攻撃力：4／防御力：2

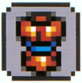
刃渡りが60cmほどの剣。小振りであるため、狭い洞窟などで用いられることが多い。



バトルアクス　攻撃力：20／防御力：4

戦闘用の斧。片手では扱えないが、振り回したときの遠心力による破壊力は絶大。

◆鎧



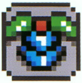
レザーアーマー　攻撃力：0／防御力：5

獣皮をなめして張り合わせた鎧。軽くて動きやすいが、防御力はあまり望めない。



チェインメイル　攻撃力：0／防御力：10

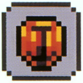
金属の輪を鎖状につなぎ合わせた鎧。隙間が多いため、突きの攻撃には弱い。



スケールメイル　攻撃力：1／防御力：18

ウロコ状の金属板を張り合わせた鎧。全体的にむらがなく、それなりの防御力がある。

◆盾



レザーシールド　攻撃力：0／防御力：2

なめした革に木の裏打ちをして張り合わせた盾。相手の攻撃を受け流すようにして使う。



ウッドシールド　攻撃力：0／防御力：7

固い一枚板で作った盾。革製より強度はあるが、炎などの魔法攻撃に弱い。

◆アイテム



H.POTION（ヒール.ポーション）
飲むとＨＰが完全に回復する。



M.POTION（マジック.ポーション）
飲むとＭＰが完全に回復する。



透物化秘薬（とうぶつかひやく）
一定時間、モンスターに見つからなくなる。



大木槌（おおきづち）
崩れかかった壁を壊せる。



鉄球（てっきゅう）
目の前に落とし穴があるか、落として調べる。



合鍵（あいかぎ）
ダンジョン内にある普通の錠を開けられる。



金塊欠片（きんかいけっぺん）
ショップで換金できる。まとめて売ると高くなる。



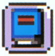
金塊（きんかい）
ショップで換金できる。金塊欠片より高価。



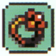
炎の指輪（ほのおのゆびわ）
火球を飛ばして、前方のモンスターを攻撃する。

◆特殊なアイテム

●所持しているだけで効果があるアイテム



暗黒文字翻訳書（あんこくもじほんやくしょ）
壁などに書かれている暗黒文字を解読できる。



復活の指輪（ふっかつのゆびわ）
ＨＰが０になったとき、ＨＰが完全に回復する。

●武器として装備できるアイテム



ハンマー
落とし穴を発見したり、壁を壊すときに使う。

モンスター紹介

◆スライム／SLIME



青色のアメーバ状のモンスター。動きは鈍(にぶ)く、体当たりで攻撃してくる。攻撃力、防御力ともに低い。

HP	5	MP	0
攻撃力	5	防御力	1

◆毒蛾(どくが)／POISON MOTH



毒性がある鱗粉(りんぷん)を体からまき散らす。接近してきたら、すぐに叩き落とすのがよいだろう。倒してもすぐに復活して攻撃を仕掛けてくる。

HP	4	MP	0
攻撃力	4	防御力	0

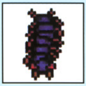
◆トード／TOAD



怪物化した両生類(りょうせいるい)。成長すると口の回りの骨格が硬質化(こうしつか)する。正面からの体当たり攻撃は、大型動物を倒すほどの威力がある。

HP	12	MP	0
攻撃力	8	防御力	8

◆オオムカデ／GIANT CENTIPEDE



通常のムカデよりも胴回りが大きい。
外皮が発達して堅くなった芋虫(いもむし)のような姿をしている。

HP	16	MP	0
攻撃力	10	防御力	10

◆スケルトン／SKELETON



アンデッド（不死身）の代表的なモンスター。アンデッドの属性のモンスターは、倒してもすぐに復活して再び攻撃を仕掛けてくる。

ＨＰ……… 30　ＭＰ……… 0
攻撃力…… 13　防御力…… 12

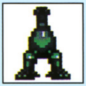
◆コウモリ／BAT



暗闇でも障害物を察知する能力を持つ。神出鬼没に現れて近づいてくる。休息中に襲ってくることが多い。

ＨＰ……… 16　ＭＰ……… 0
攻撃力…… 7　防御力…… 7

◆トリプルレッグ／TRIPLE LEG



足だけが発達した生物。３本の足を巧みに操り歩行する。一説によれば、突然変異により巨大化した微生物ともいわれている。

ＨＰ……… 26　ＭＰ……… 0
攻撃力…… 13　防御力…… 13

◆グール／GHOUL



死者の肉を好み、生きている者を見つけては死に至らしめ、その肉を食おうとする。グールに食われた者は、グールと化してしまう。

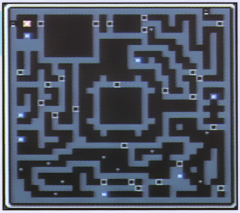
ＨＰ……… 24　ＭＰ……… 0
攻撃力…… 20　防御力…… 18

マップ紹介

1つのステージは、複数のエリアが集まって構成されています。ここでは、序盤のステージの簡単な構成とマップを紹介します。

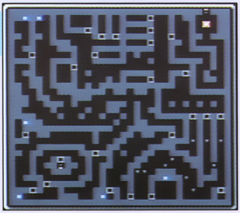
■＝宝箱／■＝アレス／■＝落とし穴／＝＝階段

Prison
監獄島地下 B2



マップの中央からスタート。最初は何もアイテムを所持していないので、武器を拾って装備しよう。

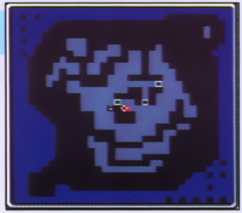
Prison
監獄島地下 B1



囚人に話しかけて、情報を入手しよう。闇屋（やみや）や鍛冶屋（かじや）をたずねると……。

Islet

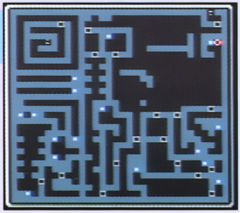
小島



「Prison」を脱出すると、地上に出る。周りを海に囲まれた小島で、海へは歩いて行けない。

Cave

洞窟 B2



「Islet」を抜けると、地下の「Cave」へと進む。マップ右上には、すべる床や落とし穴などのトラップがある。

※紹介したマップ以外にも、様々なステージがあります。

ヒント

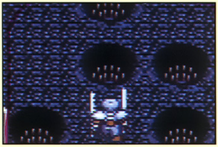
◆最初は休息から

ゲームスタート時のアレスのＨＰは１しかありません。必ず休息してＨＰを回復させてから冒険するようにしましょう。最初は武器や防具を装備していないので、モンスターに攻撃されると、大きなダメージを受けてしまいます。無理せずに、ダメージを受けたらすぐに回復させましょう。

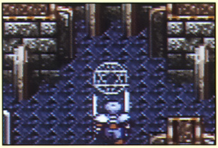
◆トラップを避けるには

エリアのいたるところにトラップが仕掛けられています。代表的なトラップには次のようなものがあります。

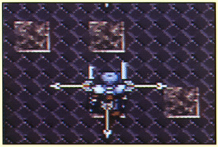
落とし穴



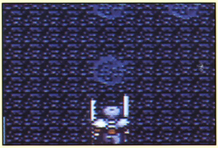
魔法陣



飛び出し矢



すべる床



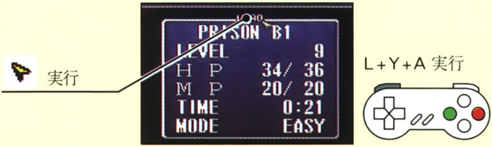
これらのトラップは床にあります。よく見ると普通の床とは異なっており、トラップが仕掛けられていることがわかります。

また、壁のスイッチにトラップが仕掛けられている場合があります。どこかの扉の錠を開けるためのものもありますが、矢が飛び出してくるトラップの場合もあります。

◆非常脱出する

ゲームを再開すると、すぐにモンスターにやられてゲームオーバーになってしまうことがあります。そういうときは、アレスの能力を下げることによって、同じエリアの別の地点に移動できます。

①ロード画面（→P.35）で、非常用ロードを実行する。



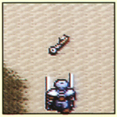
②「非常用ロードです。各能力が1ずつ減少しますがよろしいですか？」と表示される。「YES」を選ぶ。

③LEVEL、腕力、知力、耐魔法の各能力が1下がって、同じエリアの別の地点からスタートする。

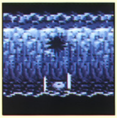
◆扉を開けるには

扉が開かなくて、ゲームが先に進まなくなることがあります。扉は、次のようなもので開きます。

鍵



崩せる壁



壁のスイッチ



床のスイッチ



鍵がかかっている扉は「合鍵」で開きます。「○○ KEY」と表示される特定の鍵でないと開かない扉もあります。扉に鍵穴がないときは、同じエリアのどこかにスイッチがないか、探してみましょう。

■トラブルについて

●お買い上げいただいた製品が動作しない場合や、何回か遊んだだけでゲームができなくなってしまった場合などは、ゲームカセットに故障内容を書き添えて、下記の当社係あてにお送りください。検査の上、次のように処理させていただきます。

1．製造段階での問題など、当社の責に帰すべき事由による動作不良の場合は、完動品と無償交換いたします。
2．お客様の不注意による故障や、長期の使用による故障など、当社の責によらない事由での動作不良の場合は、3,000円にて有償交換いたします（事情により、有償交換価格を変更することがあります。ご了承ください）。
3．お客様の不注意でゲームカセットを破損した場合は、有償交換いたしません。ご了承ください。
4．複製品および中古販売品に関しては一切サポートいたしておりません。

●不良品の検査・交換などには多少時間がかかる場合があります。また、故障内容をお書き添えにならないと、症状の判定に時間がかかり、処理が遅れることがあります。

●通常の封筒・小荷物などに現金を同封すると、郵便法に触れます。交換手数料は郵便小為替にてご同封ください。また、万一の郵便事故による紛失、破損などについては当社では保証できませんので、できる限り「簡易郵便書留」でお送りくださいますようお願い申し上げます。

〒223　横浜市港北区箕輪町1-23-3
株式会社　光栄
SFC『Brandish2 EXPERT』ユーザーサポート係
電話　045-561-6861
（月～金 10:00～12:00,13:00～17:00　祝日は除く）

●新製品の発売および内容のご案内
電話　045-561-8000（TVゲーム専用）
※ゲームの攻略法やデータなど、内容に関するご質問は、誠に勝手ながらお受けいたしかねますので、ご了承ください。

警告

火災や感電を防止するために次のことを必ず守ってください。

●使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。

＜使用上のお願い＞

●精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管及び強いショックを避けてください。また、絶対に分解しないでください。

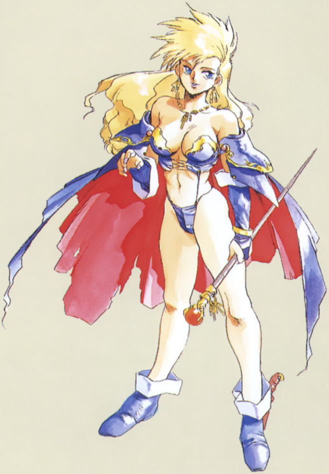
●端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。

●シンナー，ベンジン，アルコール等の揮発油でふかないでください。

●カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

SUPER Famicom
スーパーファミコンマウス 対応

このマークはスーパーファミコン用マウスのマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。



Falcom®

企画・制作／日本ファルコム株式会社
販売元／株式会社光栄
〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3